

Kny.B 1.760

WX

A

NEMZETI CASINÓNAK

A JÁTEKBIZOTTSÁG ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT

ECARTÉ-SZABÁLYAI



Kuy. B 1.760

[ca 1908]

A  
NEMZETI CASINÓNAK  
A JÁTÉKBIZOTTSÁG ÁLTAL JÓVÁHAGYOTT  
ECARTÉ-SZABÁLYAI





FRANKLIN-TÁRSULATNYOMDÁJA

1. Az ecarté-t ketten játszák piquet-kártyákkal.
2. A játékhoz különböző színű két játék kártya használatik.

3. Ha a játék «á deux cotés» megy, azaz ha egész pártok játszanak egymás ellen, akkor mindenki, a ki egy játszmat elveszített, átadja a játékot a sorban utána következőnek. Bármelyik résztvevő kívánságára feljegyzés vezetendő a játékosok sorrendjéről, a tétéről, valamint az egyes játszmák eredményéről. Ujjonnan belépő játékosok jelentkezésük sorrendjében iratnak fel és pedig közvetlenül az elé a játékos elé, kinek kezére először tettek. Minden veszítő játékos neve a sorrendből kitöröltetik és annak végére újból feliratik.

4. Ha valaki «Chouette»-et ad, akkor az ellene játszó tételeit tartja. A játékosok a 3. §. értelmében váltakoznak, a chouetteur azonban nem emelhet kifogást az ellen, hogy nem a sorrend szerint következő játékos játsza ellene a játszmat, mindegyik játékosnak jogában állván saját «kezéről» lemondani. A lemondó elveszti a játékhoz való jogát addig, míg a sor újból reá nem kerül. A chouetteurnak jogában áll egy vagy több játékost saját oldalán a chouette-

ben részeltetni. A «kezet» azonban csak az veheti, ki legalább felerész erejéig van a játékban érdekelve. A chouette-oldalon bárkinek csak a chouetteur engedelmével szabad tartózkodni.

5. A chouetteur helyét a játékasztalnál szabadon választhatja. Ha azonban a chouette közvetlen folytatását képezi, akár a deux cotés, akár másik, chouetteben lefolyt écarté-partienak, a chouetteurnek nem áll jogában a nyerőt helyéről elmozdítani.

Ha a chouetteur akár nyert, akár vesztett coup után, a chouette-adást beszünteti, első sorban saját esetleges részesei, azután az ellentábor játékosai a felírás sorrendjében vannak jogosítva chouette-t adni. A visszalépő chouetteur vagy részese, ha az ellentáborban akar a játékban résztvenni, ugyanúgy iratik fel, mintha újonnan belépő játékos volna.

6. A chouetteur «je voudrais voir le coup» vagy hasonló kijelentéssel felszólíthatja az ellenpártot a tétek megtételére. A tétek összegezése után «le coup est tenu» vagy hasonló nyilatkozattal kifejezi abbeli elhatározását, hogy a játszmát lefolytatja, ellenkező esetben kijelenti, hogy attól eláll; «le coup est tenu» kijelentés után a téteken a chouetteur engedélye nélkül változtatni nem lehet. Ezzel a kijelentéssel egyértelműnek tekintetik az, hogy a chouetteur az osztást megállapító emelést eszközli.

7. A játszma 5 pontra megy, a pontok balról jobbra jeleztetnek.



8. A tétek jetonokban vagy készpénzben teendők ki, de a chouetteur kívánhatja, hogy csak jetonok használtassanak.

### **A kéz és az osztás.**

9. Úgy a chouette, mint az à deux cotés-játéknál — egyéb megegyezés hiányában — a legkisebb kártyát húzó kezdi meg a játékot és így tovább a húzott kártyák alulról felfelé menő sorrendjében. Legkisebb kártyának az as számít.

Ha egy kártya helyett valaki tévedésből kettőt vagy többet húz ki, a legnagyobb számít kihúzottnak.

10. A sorrend megállapítása után a két játékos osztásra emel: a ki kisebbet emel, az oszt először. Az osztó minden játszma kezdetén szabadon választhatja a kártyajátékot, a melylyel osztani kíván. A játszma (coup) alatt kártyát változtatni nem lehet.

11. A kiosztott és megkezdett játék érvényes még akkor is, ha a kártyajáték nem teljes, vagy ha fölös kártyákat tartalmaz.

12. A kártyák sorrendje a következő: király, dáma, alsó, as, tíz, kilencz, nyolcz, hét.

### **Az osztás, a hibás osztás és a felforgatott kártyák.**

13. Az osztó kever, ellenfele által emeltet és kioszt az ellenfélnél kezdve 10 kártyát, mindegyiknek ötöt,

és pedig vagy előbb hármat-hármat és kettőt-kettőt, vagy előbb kettőt-kettőt, azután hármat-hármat. A tizenegyedik kártyát felüti, ez az atout, a megmaradó kártyákat, mint talont, jobbról az asztalra helyezi.

**14.** Ha az osztó az első osztásnál előbb hármasával és azután kettesével, vagy előbb kettesével és azután hármasával osztott, akkor ugyanezt az osztási módot kell a játszma (coup) befejezéséig alkalmaznia.

Tévedés esetén az ellenfél a kártyák megtekintése előtt jogosult új osztást kívánni.

**15.** Ha a kártyák egyike vagy másika meg van fordítva és ez a kiosztás közben derül ki, akkor a játék nem érvényes, kivéve ha a megfordított kártya a 11-ik, vagyis ugyanaz, mely mint atout amúgy is felfordítottatott volna. Az osztás joga ilyenkor nemvész el.

**16.** Ha az écartirozás már megtörtént és az eldobott kártyák helyett kiosztottak közt vannak a megfordítottak, akkor, a mennyiben ezek az osztónak jutnak, a játék érvényes, máskülönben az, a kinek jutnak, határozza meg, hogy elfogadja-e őket, vagy érvényteleníti-e a játékot. Az utóbbi esetben az osztó elveszti az osztás jogát.

**17.** Ha az osztó osztás közben saját kártyái közül egyeseket feldob, a játék érvényes, ha azonban a feldobottak az ellenfél kártyái közül valók, akkor az osztás befejezése után, de a kártyák megtekintése



előtt az ellenfél határoz, hogy érvényben kívánja-e tartani a játékot vagy sem. Utóbbi esetben az osztó az osztás jogát elveszíti.

18. Ha nem az a játékos oszt, a ki soron van, új osztásnak van helye, a mennyiben még nincs az atout felütve. Ha az atout már fel van ütve, de nincsen még proponálva, vagy d'authorité kijátszva, akkor a játék, úgy a mint van, félretétetik, hogy mint következő játék (a mennyiben arra még szükség van) kijátszassék. A soron levő osztó pedig a másik játék kártyával kiosztja a játékot, a melynek során történő pontfeljegyzések természetesen megelőzik a félretett játék esetleges jelzését. Ha a nem sor szerinti osztás csak akkor vétetik észre, ha a proponálás vagy a d'authorité kijátszás már megtörtént, a játék érvényes.

19. Ha az első kiosztásnál nem a kellő számú kártya osztatott ki, akkor mindaddig, míg a játékosok kártyáikat nem látták, a hiba kijavítandó, ellenkező esetben a játék nem érvényes és az osztó az osztás jogát elveszti.

20. Ha az osztó ellenfelének az écart után kevesebb kártyát osztott, mint a mennyi kéretett, és az osztó saját utána vett kártyáit még nem látta, a hiba kijavítandó.

21. Ha mindkét játékos látta az utánavett kártyákat és az osztónak egy vagy két kártyával kevesebbje van a kelleténél, akkor ellenfele vagy megengedheti

neki, hogy a talonnak első, illetőleg első két kártyáját még hozzávehesse, vagy pedig a játékot az osztás jogával együtt érvénytelenítheti. Ha az osztónak egy fölös kártyája van, akkor ellentele tetszés szerint vagy kihúzhat egyet, vagy érvénytelenítheti a játékot és az osztás jogát.

**22.** Ha annak, a kit a kijátszás illet, egy vagy két kártyával kevesebbje van a kelleténél, akkor tetszése szerint vagy a talonból veszi el a legfelső, illetve a két legfelső kártyát, vagy mint osztó új játékba kezd. Szintúgy tőle függ, akkor, ha egy vagy két kártyával többje van a kelleténél, az illető számú fölös kártyát félre tenni, vagy mint osztó új játékot kezdeni.

**23.** Ha azonban kétségtelen, hogy a hibát nem az osztó követte el, hanem annak ellenfele, ki több vagy kevesebb kártyát kért, mint a mennyit écartirozott, akkor a hibát tevő a királyt nem jelezheti és ezenfelül az osztó jelez egy pontot.

**24.** Az, a ki utánvett kártyák esetében ötnél több kártyával játszik, királyt nem jelezhet, ellenfele pedig egy pontot jelez.

**25.** Ha az osztó az atout felütésénél nem egy, hanem két vagy több kártyát dob el, ellenfele jogosítva van vagy a kártyákat azon sorrendben a talonra visszarakni, a mint azok következtek, vagy a látott (12-ik stb.) kártyát a talon aljára helyezni, vagy a játékot és az osztás jogát érvényteleníteni.

## A király és az atout.

26. A ki atoutnak királyt üt fel, egy pontot nyer, melyet azonban kártyáinak megtekintése előtt tartozik jelezni. Későbbi jelzés nincs megengedve. A kinek öt kártyája között van az atout-király, az jelez egy pontot.

27. A királyt a kihívás előtt kell jelezni. Kihívás után csak akkor jelezhető, ha a legelső kihívott kártya a király és a jelzés előbb eszközlendő, mintsem az ellenfél a kihívott kártyára ráadott, ha azonban a király jelzése «je marque le roi, le roi», a «király», vagy hasonló kitétellel élszóval bejelente-tett, a ponttal való jelzésnek legkésőbb a második kártya kihívása előtt kell megtörténnie. Ezután a király jelzése nincs megengedve.

28. Az osztó a királyt előbb tartozik jelezni, mintsem az első kihívott kártyára ráadott. Ha «je marque le roi, le roi, a király» vagy hasonló kitétellel felhívta az ellenfél figyelmét arra, hogy királya van, a ponttal való jelzés a második kártya kihívásáig érvényes.

29. Ha valamelyik játékos a királyt jelzi a nélkül, hogy az nála volna és ezen hibáját a pont-vissza-jelzésével a második kártya kihívása előtt nem korrigálja, nemcsak a királyért jelzett pontot, valamint a játéért járó jelzést vesztí el, hanem ellenfelének jogot ad arra is, hogy tekintet nélkül a játék kimenetelére, legalább egy pontot, illetőleg saját jogos jelzéséhez még egy további pontot jelezzon.



30. A felütött kártya mutatja az atout-szint, mely a többi szint üti.

### A játék rendje.

31. A ki a kártyákat kapta, az hív ki.

32. A bemondott kártyát ki kell játszani, vagyis az, a ki például bemondja, hogy cœurt játszik ki, nem hívhat treffet, hanem ellenfele kívánságára köteles a már kihívott kártyát visszavenni és a bejelentett szint kihívni.

33. Ha azonban ellenfelének a kihívott szín kellemebb a bemondottnál, jogában áll a kihívott kártyára ráadni, melyet befedés után a kijátszó már vissza nem vehet.

34. A ki daczára annak, hogy nincs soron, mégis kihív, a kihitt kártyát csak addig tartozik kívánatra visszavenni, míg ellenfele rá nem adott. Ráadás után a játék tovább folyik, mintha hiba nem történt volna.

### A proponálás.

35. Ha az, a ki a kártyákat kapta, velük nincs megelégedve, «proponálok» vagy hasonló kitétellel kérheti, hogy egészben vagy részben écartirozandó kártyái a talonból pótol tassanak. Ha az osztó erre hajlandó, azon kérdéssel, «mennyit», a propositiót a maga részéről elfogadja és a talonból először is annyi kártyát oszt ellenfelének, a mennyit az kér, majd ön-

magának annyit, a mennyit saját kártyáiból écartirozott, legfeljebb ötöt. Ellenfele kívánságára tartozik azonban az önmaga által utánvett kártyák számát bemondani.

**36.** A ki proponált, az propositióját ép oly kevésse vonhatja vissza, mint az osztó, ha a propositiót elfogadja.

**37.** Proponálni mindaddig lehet, míg a talon ki nem merült, az osztó pedig minden egyes esetben jogosult a propositiót elfogadni vagy elutasítani.

**38.** Mindegyik játékos a talonnal ellenkező oldalra dobja az écartirozott kártyákat. Écartirozás után a kért kártyák számán változtatni nem lehet, szintúgy tilos az eldobott kártyákhoz hozzányúlni. A ki ez ellen vét, köteles nyitott kártyákkal játszani.

**39.** Előfordul, hogy többszöri proponálás után kártyák kéretnek és az osztó a propositiót teljesíti, jól-lehet, már nincs a talonban annyi kártya, hogy ellenfelének igényét kielégíthetné. Ily esetben az, a ki kártyát kér, köteles azt elfogadni; de a nem fedezhető hiányt pótlendő, lehetőleg legutóbb écartirozott saját kártyáiból annyit tartozik visszavenni, a mennyi hiányzik.

**40.** Ha az első kiosztásnál az osztó ellenfelének propositióját elutasítja és három ütésnél kevesebbet csinál, ellenfele két pontot jelez.

**41.** Két pontot jelez az osztó, ha az első kiosztásnál az ellenfél proponálás nélkül (d'autorité) kijátszott és nem csinált legalább három ütest.

42. Azon osztó, ki proponálás után tévedésből atout-ot dob fel, épúgy, mint az első kiosztásnál, ellenfelének újabb propositióját köteles teljesíteni.

### Ütések és vole.

43. A ki legalább három ütést csinál, az egy pontot, a ki mind az öt ütést (vole) megcsinálja, két pontot jelez.

44. Színre színt kell adni, ha nincs a kijátszott színből, akkor atout, ennek hiányában tetszés szerinti szín adandó a kijátszott kártyára. Ha lehetséges, ütni kötelező.

Ha valamelyik játékos ezen határozmányok bármelyike ellen vét, a játék visszaállítandó és újból lejátszandó. Az, a ki a hibát elkövette, nyeresé esetében egy ponttal kevesebbet jelez, vagyis vole esetén egy pontot, három vagy négy ütés esetén pedig semmit. A büntetés azonban csak akkor alkalmazható, ha azon ütés után, melyben a hiba történt, a következő kártya már kihivatott. Addig a helyesbítés büntetés nélkül eszközölhető.

### Általános szabályok.

45. Két kártyánál kevesebbet leemelni, továbbá úgy emelni, hogy a talonban két kártyánál kevesebb maradjon, tilos.

46. Minden játékos bármikor friss kártyát kérhet.



**47.** Minden játékosnak jogában áll az ellenfél által kevert kártyákat emelés előtt újból megkeverni. Az osztó ily esetben jogosítva van utána keverni. A kártyák szándékos felborítása (Karbatsch) tilos.

**48.** Az ütések befedhetők és a jogosult által elvehetőek. Ha egyik játékos olyan ütések veszt el és számít sajátjának, melyek nem őt illetik meg, a játéknál anyagilag érdekeltek jogosítva vannak, erre a körülményre figyelmeztetni.

**49.** A játéknál érdekelt általában jogosult minden oly hibára rámutatni, a mely ha szándékos volna, csalást képezne. Az anyagilag nem érdekeltek, a játékba semmi körülmények közt bele nem szólhatnak. Ezen tilalom megszegésének következményeit a játékbizottság állapítja meg.

**50.** A ki bármely ürügy alatt ellenfelének letakart ütéseit megnézi, a játékot nyílt kártyákkal köteles lejátszani.

**51.** A játékos kezéből kihullott kártya nem tekinthető kijátszottnak, kivéve, ha az ellenfél ráadott vagy ha az ellenfél által kijátszott kártyára hullott rá és azt egészben vagy részben befödte.

**52.** Az a játékos, ki kártyáit eldobja és ellenfele kártyáival vagy az écartirozott kártyákkal úgy összekeveri, hogy biztosan ki nem válogathatók, jogot ad ellenfelének két pont jelzésére. Eldobott kártyák után ütés nem számítható.

Ha egyik játékos által kijátszott kártyát az ellenfél

atout-val ütötte és ezen ütés után a kezében maradt többi kártyát mint olyanokat, a melyekben több ütés nincs, eldobja, köteles az eldobott kártyákat ellenfelének megmutatni.

**53.** A ki a játszmát otthagyja, elveszíti a coup-ot, fogadások esetében azonban az ellenfél köteles a játékot az érdekeltség valamelyik tagjával (a chouetteurnek legalább felerész erejéig érdekelt társával) végigjátszani.

**54.** Ha a kártyák hamisak, azon coup, a melyben erre rájönnek, nem érvényes, az előző coup-ok azonban érvényesek.

**55.** Az ütések utáni pontok csak a játék befejezése után jelezhetők, előbbi jelzés érvénytelen. A jelzésnek azonban a jövő játék részére való atout-feldobás előtt kell történnie.

**56.** A pontokat csak a játékos sajátkezüleg jelezheti, a reá fogadó csak figyelmeztetheti a játékost a jelzésre, a jelzést magát azonban nem eszközölheti és az ily jelzés érvénytelen.

A játékbizottság határoz a felett, hogy a pontoknak illetéktelenek által való jelzése milyen egyéb következményekkel jár.

### Fogadások.

**57.** A ki valamely játékosra fogad, annak tanácsot is adhat, de nem követelheti, hogy a játékos a tanácsot kövesse.

**58.** Az «á deux cotés» játéknál a két párt tétjei a

coup megkezdése előtt a játékosok által összegezendők és a játék csak akkor indulhat meg, ha a két végösszeg egyenlő. Mindkét játékos felel az összegezés helyességeért és a mennyiben a tétekből nem futná, köteles az esetleges hiányt sajátjából fedezni, viszont a netaláni többlet őt illeti. A veszítő játékos ennek folytán köteles a nyerők tételeit egyenként kifizetni. Ezen kötelezettség abban az esetben, ha az érdekeltek valamelyike a «restet», a maradékot tartja, erre a tartóra száll át, kinek az összes vesztett tétek fizetés céljából átadandók.

**59.** Az előre nem látott esetek mindenkor azon játékos ellen döntendők el, a ki hibázott, kétes esetekben a játékbizottság határoz.

---



FRANKLIN-TÁRSULAT NYOMDÁJA